

Pokes & Dicas

ESTA semana há um mapa de *Navy Moves* que vai alegrar muita gente. E temos, também, um mapa com o nível 3 de *Savage*. Além, claro, de outras coisas que todos descobrirão avançando para o espaço guloso deste vosso cantinho.

Antes de avançarmos, porém, chamada de atenção para a carta que se segue, transcrita na íntegra. Uma carta que chega do Daniel João Ribeiro Valente, da Rua Projectada 4, n.º 2-2.º eq.º, 2330 Entroncamento. O Daniel escreve aborrecido por não ter visto o seu material publicado. De facto, o material do Daniel saiu na edição de 16 de Junho, poucos dias após ele ter enviado a carta de reclamação aqui para o Poço. E o material publicado a 16 de Junho chegara pouco tempo antes. De facto, muito pouco tempo antes, dado que apresentava mapas e dicas para jogos recentes. E foi por isso mesmo que se agarrou na carta deste leitor e se decidiu publicá-la o mais depressa possível. O que sucedeu. É que, vocês podem não acreditar mas é verdade, há aqui cartas no Poço ainda com data de 1988. Coisas que foram ficando, que merecem publicação, mas que estão à espera de oportunidade.

Serve tudo isto para vos lembrar que a paciência é uma boa companheira para todos os colaboradores do espaço dedicado aos jogos de computadores. Não esperem ver aqui as vossas cartas logo após as colocarem no correio. Apesar de, nos últimos tempos, se tentar publicar coisas novas a par com alguma correspondência mais atrasada, nem sempre se pode despachar as vossas missivas com a rapidez que todos desejaríamos. Está bem, Daniel!

Além deste ponto, a carta do Daniel é ainda importante por apresentar uma «queixa» quanto às últimas semanas de «Pokes & Dicas». Um assunto que se espera vocês apreciem com o devido cuidado e, talvez, vos leve a escrever alguma opinião pessoal.

Algumas das questões que o Daniel põe nesta carta ficaram respondidas com a publicação do trabalho dele em 16 de Junho. Por isso mesmo não vale a pena continuarmos a fazer-vos perder mais tempo. Avante para a carta deste leitor, dicas, mapas e o resto.

É a segunda vez que escrevo para este espaço e se da primeira vez não me abri claramente sobre o que penso acerca do «Pokes & Dicas», pois não dispunha de muito tempo para escrever, nesta segunda carta falarei do que acho que deveria ter falado.

Este espaço do jornal «A Capital» vem-se tornando um pouco rotineiro. Aparecem dicas repetidas, pokes repetidos, mapas para os mesmos jogos e aparecem quase sempre os mesmos leitores, o que até faz suspeitar se este espaço não será uma espécie de clube privado, onde só de vez em quando é que um ou outro leitor, não habitual, vê publicadas as suas informações, o seu trabalho.

Ora, eu, na minha primeira carta, mandei para aí mapas interessantes e um pouco importantes para quem não os tenha e necessite deles.

O mapa do *Netherworld* que tanto trabalho me deu a desenhar, apesar de ter alguns erros e de os desenhos serem um pouco pequenos, deveria merecer alguma atenção, pois além de ser original (não o copieie) contém informações necessárias para quem não consegue avançar neste jogo.

Quanto aos outros dois mapas acho que está justo não serem publicados, pois copieie-os de uma revista espanhola, apesar de que o mapa do *Soldier of Fortune* contém toda a informação indispensável e completa sobre os quatro níveis deste fabuloso jogo.

Voltando à questão dos mapas copiados, eu gostaria de saber se foi por causa da informação que vinha neles (sobre a revista de onde saíram) que não foram publicados.

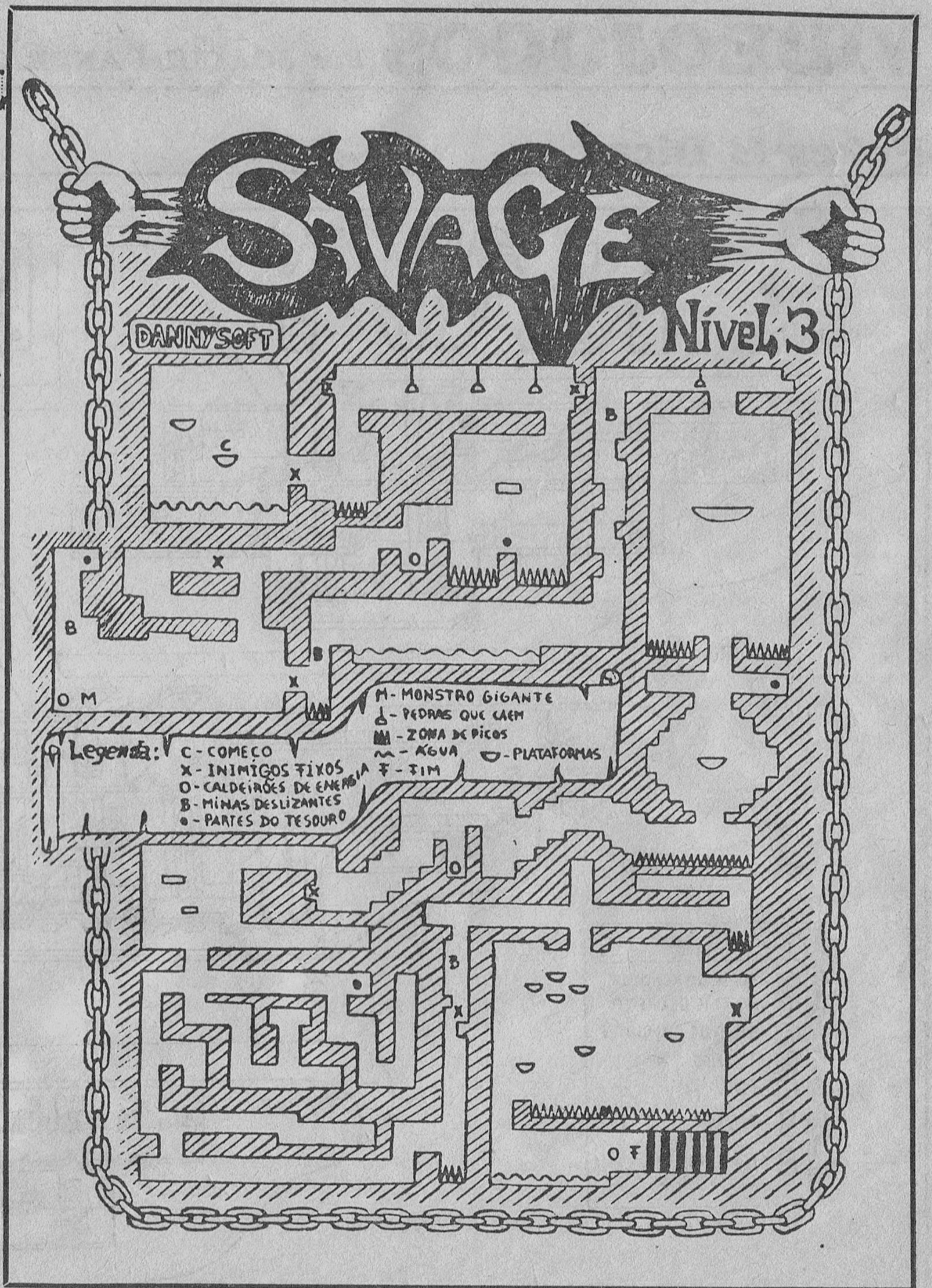
Também gostaria de saber (embora parecendo um pouco estranho e absurdo) com que «tipo» de tinta é que são feitos os mapas que chegam aí ao Poço. É que eu gostaria de experimentar a tinta-da-china e não sei se será bom!

Dois jogos fabulosos

Bem, quanto a esta carta que escrevo, eu recolhi informações sobre dois jogos fabulosos, que são o *Navy Moves* e o *Savage*, pois acho que está na hora de acabar com as dúvidas e incertezas dos leitores que jogam (possuem) estes dois jogos.

A informação que mando sobre o *Navy Moves* inclui, além de alguns pokes «dos bons», um mapa, que eu adaptei de uma revista, e a solução completa e «correcta» sobre como realizar a operação de sabotagem ao navio (parte 2). Eu decidi mandar esta solução completa, pois as informações que apareciam no «Pokes & Dicas» não continham as informações correctas para

(Continua na página seguinte)



GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

MAIS VIDEOJOGOS AO SÁBADO

Concurso especial no seu jornal de fim-de-semana

SEIS COMPUTADORES

EM SORTEIOS DE VERÃO

PARA SE HABILITAR BASTA RECORTAR O CUPÃO PRÓPRIO E ENVIÁ-LO PARA «A CAPITAL»

PRÉMIOS

EURO PC Schneider

COM O APOIO DE IFS

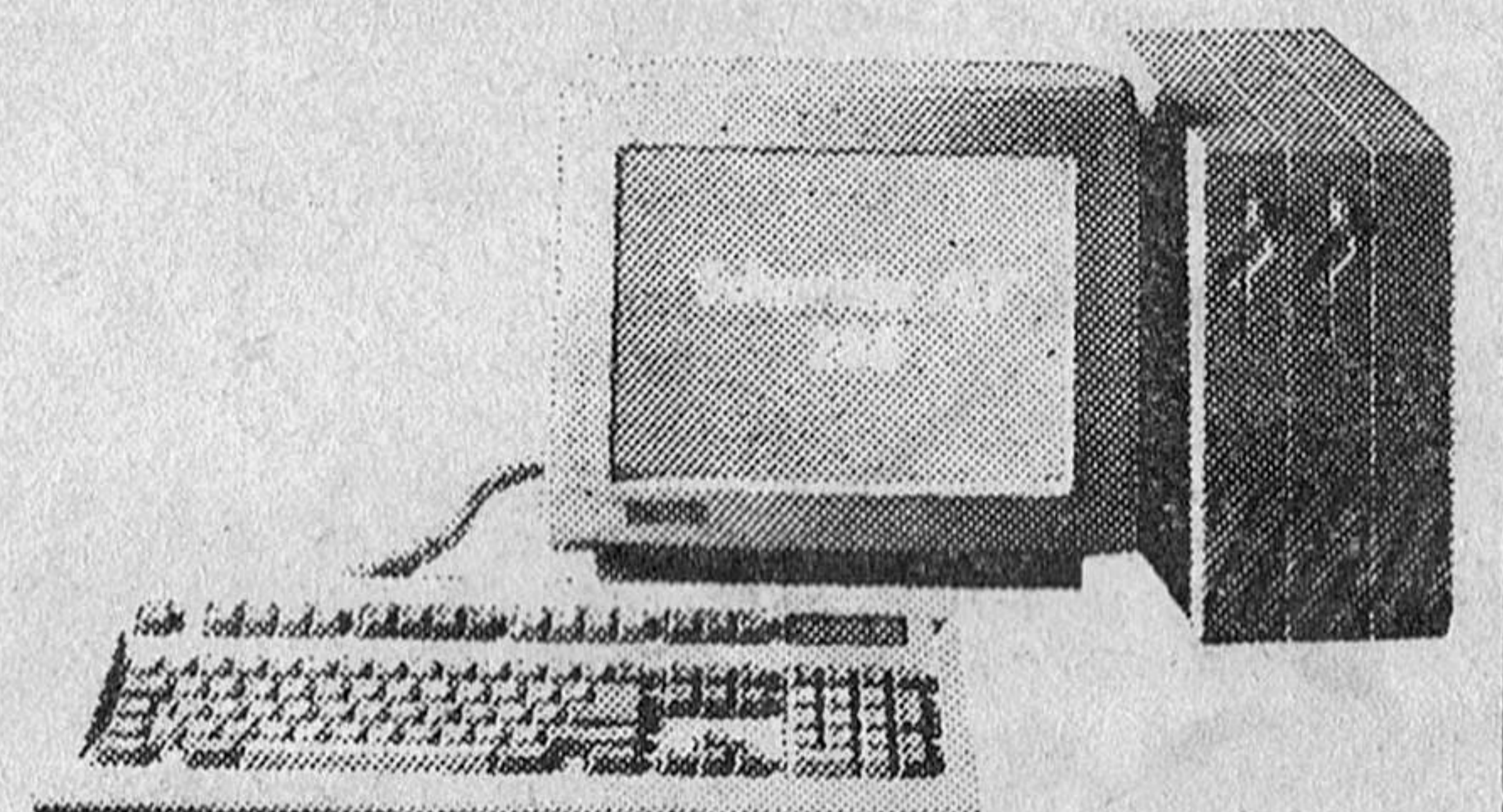
No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

Schneider

Responde hoje às necessidades do amanhã

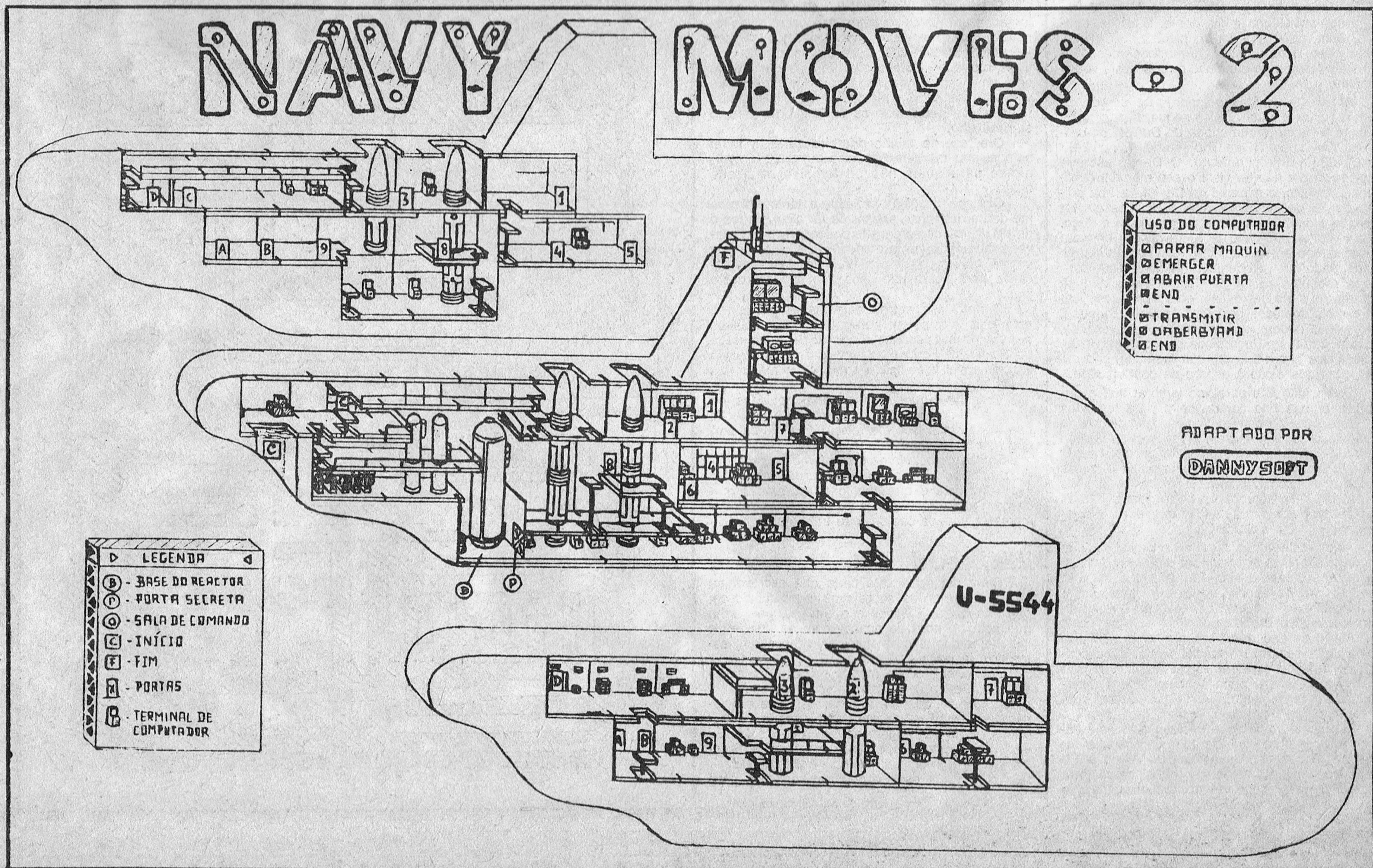
IFS Informática Formação e Serviços, lda.
Rua Castilho, 221 — 1000 LISBOA
28 684450 / 693661 — Telefax 684445 — Telex 63756 IFCOMP.P

Schneider AT-286 a um preço de XT



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



ADAPTADO POR

DANNYSOFT

LEGENDA	
B	BASE DO REACTOR
P	PORTA SECRETA
C	SALA DE COMANDO
I	INÍCIO
F	FIM
A	PORTAS
T	TERMINAL DE COMPUTADOR

acabar o jogo. Quanto ao *Savage*, mando aqui um mapa do terceiro nível e toda a informação sobre os três níveis deste jogo, não repetindo as informações que já saíram neste espaço.

Eu decidi fazer este mapa do 3.º nível, pois achei que, para além da dificuldade e perigos existentes no nível, este é um «enorme» labirinto, fazendo com que um jogador inexperiente e cheio de dúvidas consiga progredir neste jogo.

Gostaria de deixar aqui uma nota sobre este jogo, pois encontrei nele muitas qualidades e alguns erros de que gostaria de falar.

Este jogo é um exemplo, para muitos programadores, de como se faz um «brilhante» de programação num simples 48K. Os movimentos dos três jogos são surpreendentes, os gráficos são fantásticos, a cor é muita, o que torna por vezes os jogos muito confusos, e a música é soberba, divina (principalmente no bloco de apresentação). Só falta a este jogo, para se tornar uma «lenda» dos jogos para o Spectrum, uma história, clara, concisa e perfeita. Mas foi aqui que os programadores deste jogo falharam.

O facto de cada nível ter sido feito por diversos programadores veio tirar a ideia de uma história conjunta, pois, se repararmos, no bloco de apresentação fala-se de um jovem guerreiro (*Savage*) que procura salvar a sua donzela, que está presa num castelo e, no último nível, depois de o termos terminado, aparecerá uma mensagem a felicitar-nos por termos salvo os nossos «companheiros». Então, onde é que está a tão prometida donzela?!

Para lá desta confusão na história, existe um outro problema: os códigos de acesso aos níveis. Este problema surge quando, acabado o 1.º nível, o computador dá-nos um código com oito letras e no nível seguinte é-nos pedido um código com apenas sete letras. Isto, para além do facto de ao introduzirmos o código não nos aparecer a informação das letras que foram introduzidas. Mas, apesar de todos estes «erros», eu acho que este jogo deveria estar nas estantes de todos os que gostam de coisas «bem feitas» no Spectrum.

Para terminar esta minha carta, que já vai um pouco longa, eu gostaria de pedir aos leitores deste espaço para que o tornassem mais agradável e indispensável, pois deve haver por aí muitos rapazes e raparigas interessados em aprender mais coisas sobre tudo o que diz respeito à informática.

Gostaria, também, de me corresponder com os leitores deste espaço, para trocar jogos, carregadores, ideias e programação. Eu disponho de muitos jogos e de carregadores em código hexadecimal para os seguintes jogos: *Savage*, *Afterburner*, *Race Against Time*, *Skate Crazy*, *Soldier of Fortune* e muitos mais. Quem possuir carregadores para os jogos: *Flying Shark*, *Overlander*,

Dark Fusion e outros: entre em contacto comigo, pois poderemos «fazer negócio».

Navy Moves — Parte 2

Código: 63723

Dirija-se ao primeiro elevador, que vai para baixo, e apanhe um dos oficiais de máquinas. Vá à sala de comando e apanhe os oficiais de transmissões e o 1.º oficial. Pelo caminho poderá encontrar o capitão do submarino. Dirija-se ao terminal de computador situado ao pé da porta de acesso à base do reactor e entre nele. Teclé PARAR MAQUIN e introduza o código do 1.º oficial ou o do capitão. Em seguida, teclé EMERGER e introduza o mesmo código. Após ser aceite a ordem, teclé ABRIR PUERTA e introduza o código dos oficiais de máquinas ou o do capitão. Saia do computador, entre na sala da base do reactor e ponha os explosivos no outro lado da sala. Volte a entrar no computador, teclé TRANSMITIR e introduza o código dos oficiais de transmissões (o do capitão não resulta). Teclé a mensagem OABERYAMID que é a mensagem cifrada de BOMBA READY. Teclé, por fim, END ou FIN para sair do computador e dirija-se à sala de comando. Suba no «tal» elevador que não funcionava e espere pelo batiscapo. Entre neste e assistirá, de seguida, à explosão do submarino. Por fim, assista a uma surpresa que a Dinamic reservou a quem acabar este magnífico jogo.

NOTA: Ao apanhar os oficiais e o capitão deve procurar nos seus bolsos os códigos teclando CIMA e deve anotar estes numa folha, para os poder introduzir no computador. De salientar que estes códigos são gerados aleatoriamente, o que faz com que seja sempre necessário apanhar os oficiais e o capitão.

Se acham que este jogo é difícil de concluir, aqui vão estes pokes, que vos farão mudar de ideias.

NAVY MOVES — Parte 1 (Introduzir na linha 45):

POKE 49962,0 (vidas infinitas)
POKE 60134,0 : POKE 60135,0 : POKE 60136,0 (imunidade às minas)
POKE 55505,24 (imunidade aos tubarões)
POKE 52524,0 : POKE 52525,0 : POKE 52526,0 (imunidade às balas inimigas)
POKE 59706,195 (não se choca contra as motos aquáticas)
POKE 51852,1 (matar moreia com um míssil)
POKE 57832,1 (matar polvos com um míssil)

NAVY MOVES — Parte 2 (Introduzir linha 45):

POKE 54047,0 (vidas infinitas)
POKE 59414,0 : POKE 59415,0 : POKE 59416,0 (imunidade)
POKE 55789,0 : POKE 55790,0 (balas infinitas)
POKE 55856,0 : POKE 55857,0 (lança-chamas infinito)

Savage

NÍVEL 1 — Neste nível a orientação é fácil, pois basta apenas seguir para a direita, o que não explica «de certo modo» um mapa que surgiu por aí com este nível, já há algumas semanas, e ainda por cima estava incompleto.

A dificuldade, neste nível, surge na forma de morcegos, abutres, tarântulas, aranhas, serpentes, demónios, dragões e também na passagem das chamas.

Os morcegos morrem com um único disparo, os abutres têm que levar dois, mas estes dão-nos objectos que nos aumentam o indicador de tesouro, as tarântulas têm de levar cinco disparos e deixam um objecto que nos dá um campo de força. As serpentes, os demónios e os dragões são os guardiões das várias fases deste nível e são muito perigosos. Estes necessitam de uma grande quantidade de impactes mas podem matar-nos com um simples contacto. Os mais perigosos são as serpentes e os dragões, pois os seus corpos são compostos por várias partes que têm de ser destruídas uma a uma, até podermos destruir a cabeça. Ao morrerem, deixam uma bola giratória que nos protege durante algum tempo.

Nas zonas das chamas deve saltar-se para uma pedra e quando for mesmo a cair (a pedra) salta-se imediatamente para a seguinte. Nestas zonas o tabelamento dos saltos é muito importante e é por isso que se deve tentar começar logo na primeira pedra a ter um certo tempo de espera. Pouco antes do final há um elevador que nos levará até ao piso superior e para isso basta introduzirmo-nos nele. Quando escaparmos do castelo (trata-se de um castelo) ser-nos-á dada a chave para o segundo nível: SABATTA.

NÍVEL 2 — Neste nível o jogador controla *Savage* numa corrida «louca» no meio de uma floresta de monolitos «carnívoros» e o objectivo é fazer pontuação para poder passar de nível (ter acesso à chave para o terceiro nível). Ora para fazer pontuação, *Savage* deve atingir, com a sua arma, vários seres que vão surgindo pelo meio dos monolitos. Estes seres, que aparecem por ordem, são os seguintes:

1.º, Fantasmas; 2.º, Ogres; 3.º, Olhos. A pontuação destes vai variando ao longo do jogo. Quando *Savage* conseguir uma pontuação máxima de 500 pontos, aparecerá a chave para o terceiro nível: FERGUS. É de realçar que, para atingir os seres, o jogador deve procurá-los. Por-

tanto, mexam-se nas quatro direcções que dispõem e, cuidado, não venham a conhecer pessoalmente os dentes daqueles «engraçados» monolitos que aparecem no vosso «écran».

NÍVEL 3 — Neste nível, *Savage* transformou-se em águia para poder salvar a sua donzela, mas, como ireis ver, ao acabar este nível, não aparecerá nenhuma informação sobre essa donzela; mas, sim, sobre alguns amigos que acabámos de salvar (como se vê, a história deste jogo é muito confusa). Com o mapa que fiz, este nível torna-se mais fácil de concluir, mas mesmo assim muita gente não o acabará.

O objectivo deste nível, além de salvar a donzela (os amigos?!), é procurar as últimas quatro partes do tesouro que *Savage* tem vindo a acumular desde o primeiro nível. Só depois de as possuir é que se pode concluir o nível.

Os perigos com que se vai deparar são: os inimigos fixos, que surgem em pontos estratégicos para a continuação do jogo e que, com um simples toque, nos levam a energia toda e, por consequência, uma vida; os pássaros que rodeiam constantemente a águia e que nos «extraem» energia; as pedras que estão ligadas a uns mecanismos e que caem em cima da águia, «esborrachando-a»; os espinhos, que aparecem no solo e onde a águia pode vir a ficar «espetada» se se descuidar; um terrível monstro (este é um gigante com cabeça de lobo) que guarda a segunda parte do tesouro; a água, onde a águia pode vir a «afogar-se» (a reventar, mais propriamente); e as minas, que se movem de um lado para o outro em pontos estratégicos.

Dicas e pokes

Enfim, o Daniel Valente envia ainda mais algumas informações:

ROCK 'N' ROLLER: Para ter vidas infinitas carregar simultaneamente nas teclas H-E-L-P

WELL'S FARGO: O mesmo nas teclas W-E-S-T

COLISEUM: Também com I-S-A-B-E-L

HUMPHREY: Ainda vidas infinitas carregando nas teclas E-A-S-Y

DARK SIDE: POKE 47586,0 (fuel infinito)
POKE 47638,0 (tempo infinito)
POKE 47915,0 : POKE 45448,0 (shield infinito)

BARBARIAN:

10 BORDER : PAPER 0 : INK 7 : CLS : CLEAR 24999
20 LOAD " " CODE : POKE 39830,232 : POKE 39831,253
30 FOR N=65000 TO 65011 : READ A : POKE N,A : NEXT N
40 DATA 175,50,104,146,198,195,50,105,146,195,102,237
50 RANDOMIZE USR 39680